# FIFA 10

## GUIA OFICIAL

Movimentos | Fintas | Modos | Online

# FIFA 10

## GUIA OFICIAL

## ATAQUE


- Remate básico 04
- Remate avançado 05
- Passe básico 06
- Passe avançado 07
- Cruzamento básico 08
- Cruzamento avançado 09
- Drible básico 10
- Drible avançado 11


## DEFESA


- Defesa Básica 12
- Defesa Avançada 13


## BOLAS PARADAS


- Bolas paradas de ataque 14
- Bolas paradas de defesa 15
- Livre directo básico 16
- Livre directo avançado 17
- Criação de jogadas 18
- Exemplos de jogadas 19


## CELEBRAÇÕES


- Início de festejo 20
- Conclusão de festejo 21


## TÁCTICAS


- Tácticas básicas 22
- Tácticas avançadas 23


## MODOS


- Virtual Pro 24
- EA SPORTS World 25
- Modos Online 26
- Modo Treinador 27


## VERSÃO PC

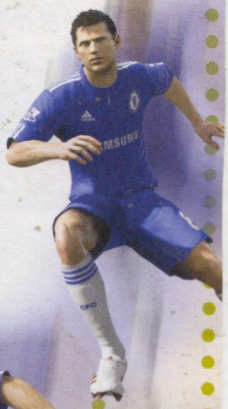

- Novidades 28


## JOGOS EA 2009


- Need For Speed Shift 30
- NBA Live 10 30
- The Saboteur 30
- Dragon Age Origins 30
- Brutal Legend 31
- Fight Night Round 4 31
- EA Sports Grand Slam Tennis 31
- EA Active Personal Trainer 31


## HABILIDADES


- Toques 04
- Paragem de peito habilidosa 06
- Finta "Simulação de calcanhar" 08
- Finta "Roda 360°" 10
- Finta "Elástico" 12
- Finta " Simulação de pernas" 14
- Finta "Colada ao pé" 16
- Finta "Rodar com bola" 18
- Levantar a bola 20
- Levantar a bola para trás 22
- Finta "Arco-íris" 24
- Finta "Rodar e simular" 26



# Remate básico

Esta é a forma mais eficaz de chegar ao golo, seja com um remate colocado dentro da área, um chapéu ao guarda-redes ou um tiro fora da área.

### REMATE NORMAL

Quanto mais tempo pressionar o botão, mais potente o remate, mas também a altura e probabilidade de falhar.

**PS3: ◎ XBOX: B**

### REMATE COLOCADO

Um pouco mais fraco que o remate normal, mas ideal para dar efeito à bola e colocá-la junto aos postes.

**PS3: R1 + ◎ XBOX: RB + B**

### REMATE PICADO

Se o guarda-redes adversário sair da baliza, tente passar a bola por cima dele com este típico "chapéu".

**PS3: L1 + ◎ XBOX: LB + B**

## DAR TOQUES

Dar toques durante um jogo de futebol não é a melhor ideia, a não ser que queira humilhar completamente o seu adversário, se tiver habilidade para isso.

**PS3: L2 + R1 XBOX: LT+RB**

**PASSO 1**

Mantenha os botões pressionados para levantar a bola em habilidade.

# Remate avançado

Até o mais simples dos remates pode resultar em golo, mas isso não significa que não possa dar alguma "magia" ao seu estilo de jogo.

### REMATE SIMULADO

Um movimento excelente para enganar o guarda-redes na altura do remate ou para simular um cruzamento junto à linha com um adversário por perto.

**PS3: ◎ + ⊗ XBOX: B + A**

### REMATE EM TRIVELA

Um remate aleatório que acontece normalmente quando o jogador está numa posição de remate desfavorável ao seu pé de eleição.

**PS3: ◎ XBOX: B**

### REMATE DE BICICLETA E CALCANHAR

A ocorrência deste remate é rara e acontece aleatoriamente quando o jogador está de costas para a baliza, mas quando resulta é fantástico.

**PS3: ◎ XBOX: B**

**PASSO 2**

Pressione repetidamente o R1 ou RB para continuar a dar toques.

**PASSO 3**

Qualquer jogador pode dar toques, afinal de contas são profissionais.

**PASSO 4**

Pode executar algumas habilidades com o manípulo direito.

# Passe básico

As equipas defendem melhor que nunca em *FIFA 10*, logo é essencial manter uma circulação cuidada da bola para ganhar espaços.

### PASSE

Com um toque a bola vai para um jogador próximo, mas se mantiver o botão pressionado, envia-a para um mais afastado.

**PS3: ⊗ XBOX: A**

### PASSE ALTO

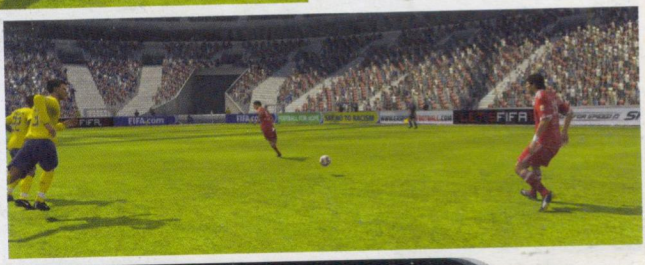
Excelente para mudar de flanco rapidamente ou para um estilo de futebol directo, típico entre as equipas inglesas.

**PS3: ◎ XBOX: X**

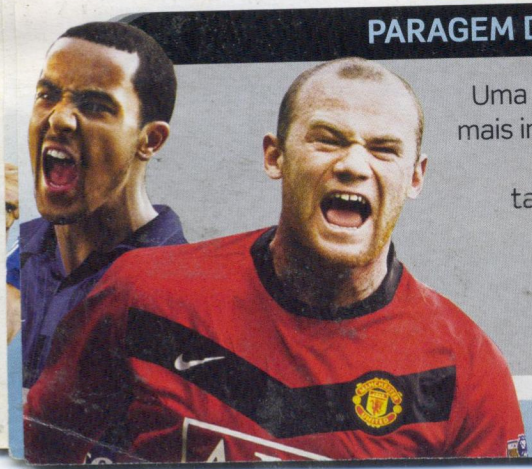
### PASSE EM PROFUNDIDADE

Um passe em desmarcação, para abrir espaços nas costas da defesa. Se pressionar o L1/LB, passa pelo ar.

**PS3: △ XBOX: Y**



## PARAGEM DE PEITO HABILIDOSA



Uma das habilidades mais impressionantes do jogo, mas também uma das mais difíceis, já que segue uma série de etapas.

**PASSO 1**

Primeiro que tudo, comece a dar toques (ver finta anterior).

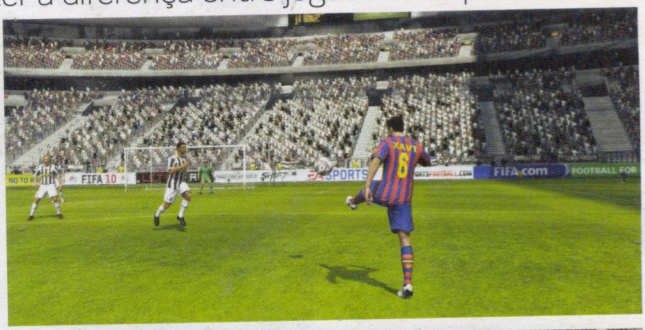
# Passe avançado

Qualquer equipa é capaz de fazer circular a bola, mas existem alguns truques que podem fazer a diferença entre jogadores experientes.

## PASSE ALTO EM HABILIDADE

Para executar este fantástico passe alto, precisa de estar completamente parado e ter um jogador bastante habilidoso.

**PS3: L2 + ◻ XBOX: LT + X**



## TABELINHA

Depois de passar a bola, o jogador original continuará em corrida para se desmarcar. Ideal para abrir espaços e arrastar defesas.

**PS3: L1 + ⊗ XBOX: LB+A**

## PASSE EM TÚNEL

Quando passar a bola a um colega, pressione o botão indicado para que o receptor abra as pernas e deixe passar a bola para outro parceiro.

**PS3: R1 XBOX: RB**

### PASSO 2

Levante a bola, pressionando para a frente no manípulo esquerdo.

### PASSO 3

Com a bola no ar, pressione os dois manípulos em simultâneo.

### PASSO 4

Não é fácil, principalmente durante um jogo, mas é fantástico!

# Cruzamento básico

A forma mais rápida de colocar a bola na área, suscitando o jogo aéreo de atletas altos. Um estilo aperfeiçoado pelas equipas inglesas.

### CRUZAMENTO AO SEGUNDO POSTE

Um passe alto para o jogador mais próximo do poste oposto ao que centra a bola.

**PS3: ◎ XBOX: X**

### CRUZAMENTO AO PRIMEIRO POSTE

Um centro direccionado a um jogador junto ao poste mais próximo de quem centra a bola.

**PS3: 2x ◎ XBOX: 2x X**

### CRUZAMENTO RASTEIRO

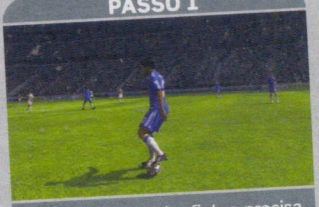
Um cruzamento rasteiro a fugir da defesa, ideal se os seus avançados forem rápidos.

**PS3: 3x ◎ XBOX: 3x X**

## SIMULAÇÃO DE CALCANHAR

Uma finta nova, inspirada numa gracinha do nosso C. Ronaldo quando jogava no Man Utd, perfeita para enganar o adversário.

**PASSO 1**



Como na maioria das fintas, precisa de ter o L2 / LT pressionado.

# Cruzamento avançado

A arte de bem cruzar pode ser decisiva para alcançar o golo, mas existem alguns truques que só estão ao alcance dos melhores.

## CRUZAMENTO ANTECIPADO

Este tipo de cruzamento pode ser executado antes de chegar à área, sendo compatível com as três formas de cruzamento básico.

**PS3: L1 + ○ XBOX: LB+X**

## CRUZAMENTO EM L

O passe de letra acontece com jogadores talentosos, normalmente quando a posição para o cruzamento é desfavorável ao seu pé de eleição.

**PS3: ○ XBOX: X**

## CRUZAMENTO EM L SIMULADO

Com o jogador em sprint, pressione o botão para executar habilidades e para trás no manípulo esquerdo, enquanto carrega no botão de remate e de passe em simultâneo.

**PASSO 2**

Para funcionar, o jogador tem de estar parado e ser habilidoso.

**PASSO 3**

Com o manípulo esquerdo, dê um pequeno toque para trás.

**PASSO 4**

Agora toque para a esquerda e para a direita rapidamente.

# Drible básico

É preciso aprender a utilizar os vários tipos de dribles de *FIFA 10*, pois correr continuamente não é solução.

### DRIBLE NORMAL

Perfeito quando a intenção passa por organizar jogo, avançando lentamente a bola apenas com o manípulo esquerdo.

### DRIBLE EM SPRINT

O drible mais rápido do jogo permite ultrapassar defesas em velocidade, mas precisa de algum espaço.

**PS3: R2 XBOX: RT**

### DRIBLE CONTROLADO

Drible lento e junto ao pé, excelente para evitar defesas. Os melhores jogadores são brilhantes com este drible.

**PS3: L2 XBOX: LT**

## FINTA "RODA 360°"

Um movimento clássico, normalmente associado ao génio Zidane. Simples, eficaz e um verdadeiro regalo para a vista de todos os fãs.

**PASSO 1**

Como na maioria das fintas, deve ter o L2/LT pressionado.

# Drible avançado

Se os dribles normais permitem avançar e controlar a bola, estes movimentos podem desequilibrar a defesa adversária.

## DRIBLE 360°

A nova função de *FIFA 10* permite controlar o jogador com uma precisão sem precedentes, mas cada drible básico tem o seu grau de liberdade e direcções disponíveis.

## PRIMEIRO TOQUE

Com o analógico direito pode indicar onde o jogador deve colocar a bola quando a recebe, avançar em grande velocidade ou colocar a bola pelo lado de um adversário.

## FINTAS

Existem várias fintas e habilidades em *FIFA 10*, como as que pode ver em rodapé neste guia. A qualidade de fintas disponíveis aos jogadores são indicadas por estrelas.

**PASSO 2**

Depois, com o analógico direito, rode de baixo para cima.

**PASSO 3**

A direcção em que rodar determina a direcção da finta.

**PASSO 4**

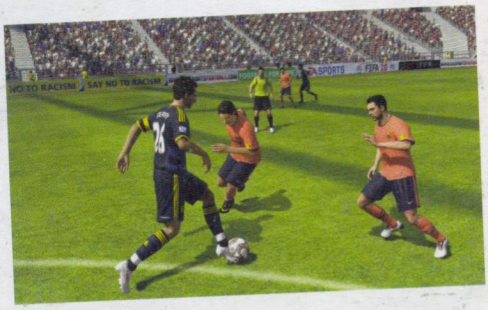
Os jogadores menos habilidosos atrapalham-se com esta finta.

# Defesa básica

O futebol não vive só de ataque, também é preciso aprender a defender e ter uma boa linha recuada é meio caminho andado para a vitória.

**PRESSÃO**
Uma das formas mais seguras de tirar a bola a um adversário, com um risco reduzido de provocar falta.
**PS3: ⊗ XBOX: A**

**PRESSÃO COM SEGUNDO JOGADOR**
Pode pedir ajuda a um companheiro para fazer pressão, mas cuidado: deixa um adversário em aberto.
**PS3: ◎ XBOX: B**



**ENTRADA DE CARRINHO**
Uma iniciativa arriscada, que pode resultar com facilidade em falta, se não tiver cuidado.
**PS3: ▢ XBOX: X**

## FINTA "ELÁSTICO"

Ronaldinho é um dos mestres desta finta, enganando os adversários com um movimento rápido do pé.

**PASSO 1**

Pressione o botão de habilidades: L2 na PS3 ou LT na Xbox 360.

# Defesa avançada

Os defesas estão normalmente associados ao estereótipo bruto e forte, mas a arte de bem defender requer também classe e requinte.

## SAÍDA GUARDA-REDES

Um recurso precioso quando os adversários se isolam, mas se quiser que recue para a baliza, carregue duas vezes no botão referido em baixo.

**PS3: ⓐ XBOX: Y**

## DEFESA EM CONTENÇÃO

A melhor forma de controlar uma jogada adversária, posicionando o jogador entre o adversário com bola e a linha de passe.

**PS3: L2 XBOX: LT**

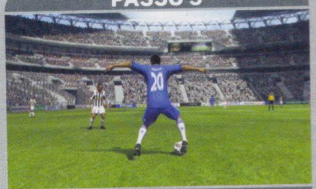
## CORTE EM HABILIDADE

O corte em habilidade acontece aleatoriamente com jogadores talentosos, quando um passe adversário é feito nas proximidades.

**PASSO 2**

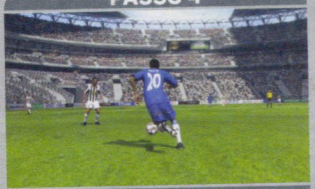
Depois rode o manípulo direito, da direita para a esquerda.

**PASSO 3**



Rode o manípulo na direcção dos ponteiros do relógio.

**PASSO 4**



Brilhante para embaraçar adversários no modo online.

# Bolas paradas ataque

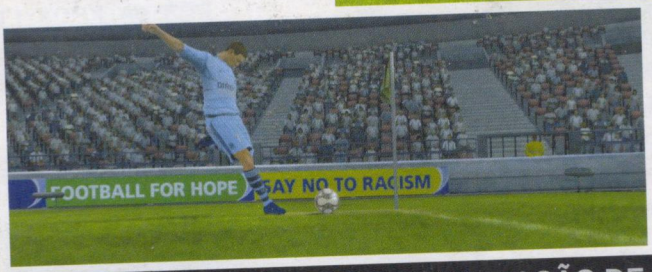
Por vezes é difícil criar oportunidades em lances de bola corrida, por iss é importante aproveitar os lances de bola parada para fazer a diferenç

## LANÇAMENTO

Pode lançar a bola para um companheiro por perto com um passe normal ou para um afastado, com o botão de passe alto.

## PENÁLTI

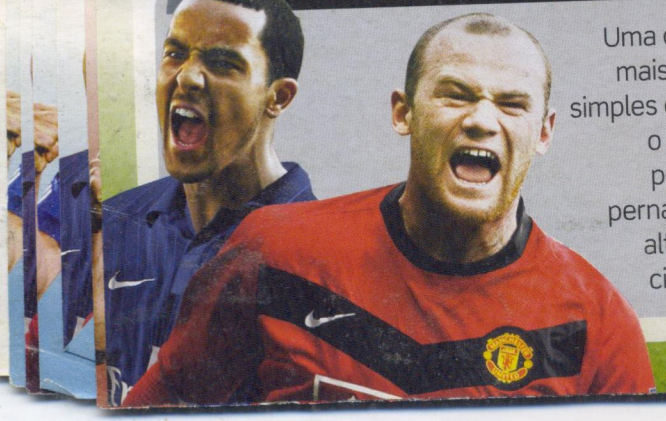
Tenha algum cuidado com a força empregada no botão de remate, ou carregue no L1/LT para rematar em habilidade.




## PONTAPÉ DE CANTO

Se tiver jogadores altos, centre com o botão de passe alto, ou então chame um colega de equipa com o L2/LT para lhe passar a bola.

## FINTA "SIMULAÇÃO DE PERNAS"



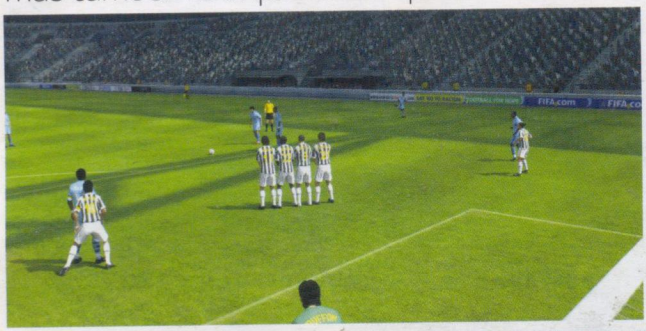
Uma das formas mais eficazes e simples de enganar o adversário, passando as pernas de forma alternada por cima da bola.

**PASSO 1**

Mais uma vez, é necessário presionar o L2/LT.

# Bolas paradas defesa

Os livres directos são excelentes oportunidades para criar perigo, mas também é importante aprender a defendê-los.



## MOVER BARREIRA

Em *FIFA 10* pode ajustar a posição da barreira antes de o livre ser batido, permitindo-lhe antecipar a trajectória da bola e evitar que siga para a baliza.

**PS3: R2 ou L2**
**XBOX: LT ou RT**

## SALTAR BARREIRA

Pode saltar com a barreira para tentar interceptar bolas altas, mas tem de ter cuidado com o tempo de salto, ou abrirá buracos na barreira.

**PS3: △ XBOX: Y**

## INTERCEPTAR BOLA

Se acha que a equipa adversária vai passar a bola para o lado, pode correr na direcção da bola, mas cuidado: abrirá espaço na barreira.

**PS3: ⊗ XBOX: A**

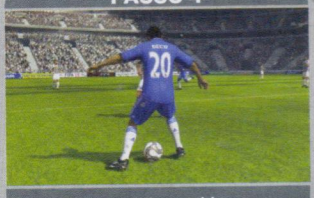
### PASSO 2

Depois rode o manípulo direito de cima para a esquerda.

### PASSO 3

Também pode fazer de cima para a direita, com o mesmo efeito.

### PASSO 4



Com prática, pode combinar os dois movimentos numa finta fluida!

# Livres básicos

O livre directo é uma oportunidade preciosa para criar perigo, seja através de um remate à baliza ou de uma jogada estudada.

### REMATE COM EFEITO

Com o remate normal pode atirar a bola com efeito para evitar a barreira, seja por cima ou pelo lado.

**PS3: ◎ XBOX: B**

### REMATE EM FORÇA

Este tipo de remate é excelente nos pés de um especialista, mas é preciso ter em conta que a bola curva pouco.

**PS3: L1 + ◎ XBOX: LB**

### PASSE

Em alternativa ao remate, pode sempre passar a bola ou centrar para a área, através dos botões normais para esse efeito.

## FINTA "COLADA NO PÉ"

Esta finta tem provavelmente uma das melhores animações de todo o jogo, tal é a sua fluidez e impacto visual.

**PASSO 1**

Tem razão, precisa de carregar novamente no L2/LT.

# Livres avançados

Alguns dos melhores golos de livre saíram de colaborações entre jogadores específicos, que também podem fazer a diferença em *FIFA 10*.

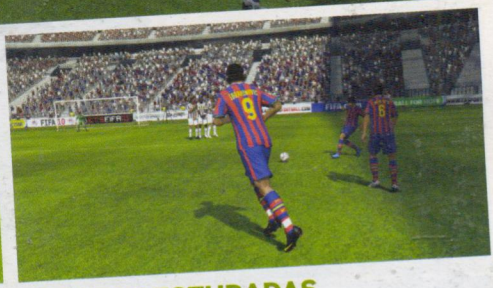
## CHAMAR SEGUNDO JOGADOR

Pode chamar um segundo jogador para o lado do marcador principal, abrindo novas possibilidades de chegar ao golo.

**PS3: L2 XBOX: LT**

## ACÇÃO COM SEGUNDO JOGADOR

Depois de chamar o segundo jogador, pode optar por rematar com ele ou passar a bola a um colega ao lado, enquanto pressiona o L2 no caso da PS3, ou LT na Xbox 360.



## JOGADAS ESTUDADAS

Depois de criar jogadas no modo de treino, pode accioná-las durante os jogos a sério, utilizando o direccional do botão sempre que tiver um livre directo a seu favor.

**PASSO 2**

Agora rode o manípulo direito de trás para a esquerda.

**PASSO 3**

Rapidamente rode da esquerda para a direita, em sentido inverso.

**PASSO 4**

Só os melhores jogadores têm acesso a esta finta.

# Criação de jogadas

Através da Arena inicial, pode aceder uma nova secção para criar jogadas durante os livres directos.

## ESCOLHER ZONA

Primeiro é necessário definir em que zona do campo quer desenhar a jogada, com várias opções junto da área adversária.

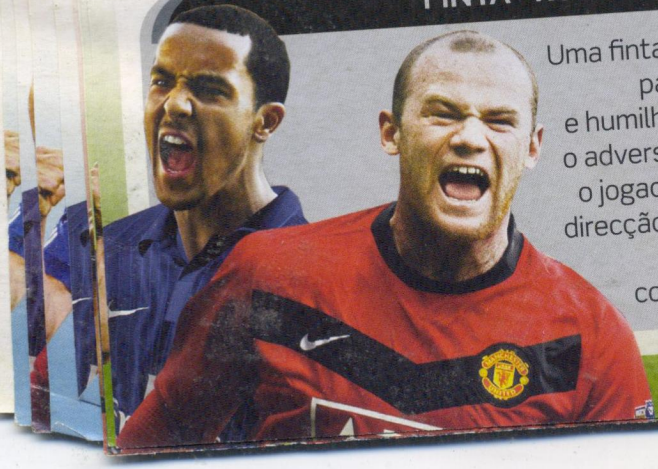
## DEFINIR CORRIDAS

Depois escolha onde quer que os jogadores iniciem a jogada e para onde devem correr. O timing é precioso neste momento.

## TESTAR JOGADA

Pode experimentar as suas jogadas logo após a sua criação. Se não gostar do resultado, pode sempre fazer novas alterações.

## FINTA "RODAR COM BOLA"



Uma finta deliciosa para a vista e humilhante para o adversário, onde o jogador roda na direcção contrária, com a bola colada ao pé.

**PASSO 1**

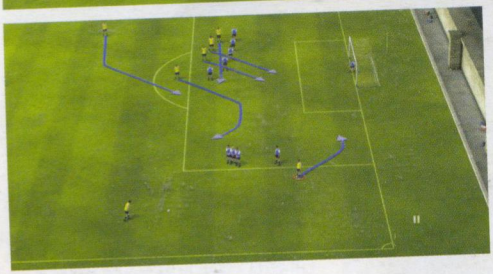
Não se esqueça do botão mágico: o L2 na PS3 e o LT na Xbox 360.

# Exemplos de jogadas

Deixamos alguns exemplos de jogadas que pode praticar para se ambientar a este modo. O resto cabe à sua imaginação!

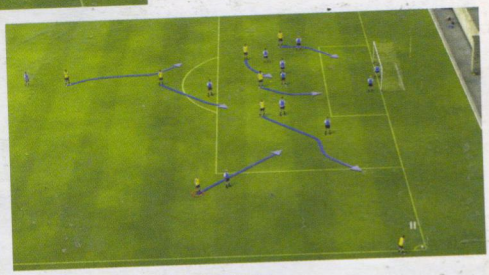
## JOGADA FRONTAL

O remate directo à baliza é sempre uma opção em livres frontais, mas não é a única. Esta nossa jogada consiste em desmarcações rápidas para as costas da defesa adversária.



## JOGADA LATERAL

O objectivo aqui passa por atrair a defesa para o centro da área, deixando espaço para os médios mais recuados que vão entrar na zona frontal à baliza.



## JOGADA NO CANTO

Esta zona permite criar jogadas para pontapés de canto ou livres próximos da bandeirola. O remate está fora de hipótese, por isso experimente abrir espaço para um cruzamento perigoso.

**PASSO 2**

Pressione duas vezes na diagonal para baixo e para a esquerda...

**PASSO 3**

...utilizando o analógico direito enquanto pressiona L2/LT.

**PASSO 4**

De fácil execução, boa aplicação e soberba gratificação visual.

# Início de festejo

Depois de marcar um golo pode executar uma das muitas celebrações manuais, que iniciam com vários movimentos em corrida.

**SHHH!**

Um festejo para mandar calar o público ou um adversário online. Pressione o analógico direito para a direita para o executar.

**LEVANTAR VOO**

Ainda mais fácil e engraçado que o festejo anterior, bastando carregar no analógico direito como se fosse um botão normal.

**NÃO OUÇO NADA!**

Pressione o analógico direito para a esquerda se quiser imitar o festejo típico do avançado sportinguista Liedson.

## LEVANTAR BOLA

Não é nada de espectacular, mas levantar a bola desta forma pode resultar em remates de grande efeito.

**PASSO 1**

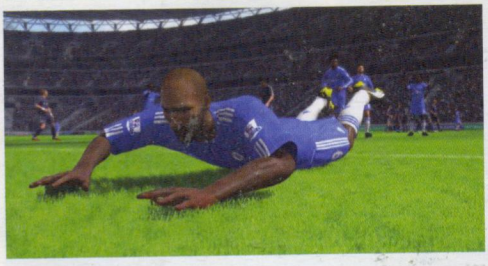
Nunca é demais lembrar que deve pressionar o L2/LT.

# Conclusão de festejo

Depois de iniciar a celebração em corrida, pode terminar o festejo com uma das animações finais, como as que se seguem.

### DE JOELHOS

O jogador atira-se de joelhos pelo relvado enquanto festeja com o público. Uma celebração típica e fácil, bastando pressionar o analógico direito e o R1 na PS3 ou o RB na Xbox.



### DE PEITO

Pressione o analógico direito para baixo e para cima, enquanto carrega no L1 na PS3, ou LB sna Xbox 360, para deslizar pela relva de peito no chão. Um dos favoritos!

### EMBALAR BEBÉ

Um verdadeiro clássico, que pode ser feito com o analógico direito para a esquerda e depois para a direita, enquanto pressiona o R2 na PS3 ou o RT na Xbox 360.

**PASSO 2**

Depois, pressione o analógico direito três vezes para a frente.

**PASSO 3**

Com prática, pode levantar a bola por cima de uma rasteira.

**PASSO 4**

A bola a saltitar está mesmo a pedir um forte remate!

# Tácticas básicas

Em *FIFA 10* é necessário respeitar o sistema de jogo da sua equipa, ou será presa fácil para as movimentações adversárias.

## FORMAÇÃO

Estude as características dos seus jogadores, antes de escolher uma das formações predefinidas que o jogo oferece.

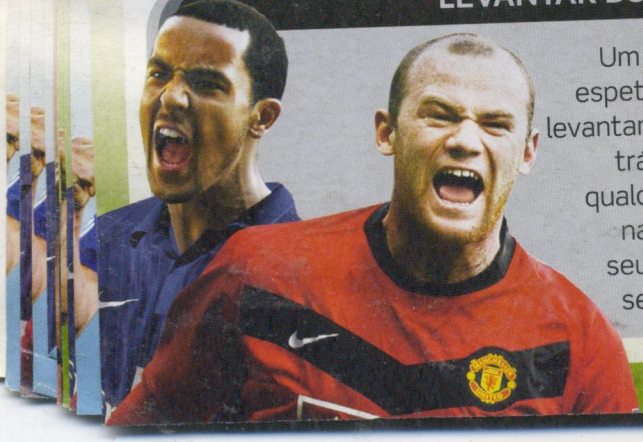
## PAPÉIS DE JOGADORES

Pode definir quem marca os lances de bola parada e o capitão de equipa, mas tenha os seus atributos em conta.

## TÁCTICAS RÁPIDAS

Nesta secção pode definir tácticas rápidas para implementar durante o jogo, utilizando os direccionais do comando.

## LEVANTAR BOLA PARA TRÁS



Um movimento espetacular, para levantar a bola para trás, deixando qualquer jogador nas costas do seu futebolista sem hipótese.

**PASSO 1**

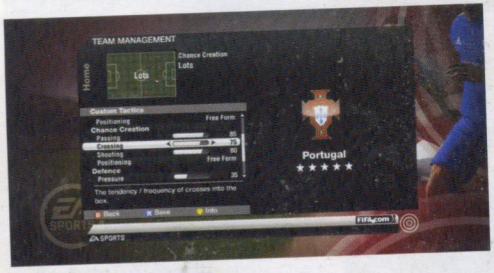
Com o jogador imóvel, pressione L2 na PS3 ou LT na Xbox 360.

# Tácticas avançadas

Caso se considere um treinador e queira a equipa a jogar exactamente como pretende, pode editar as tácticas ao pormenor.

## EDIÇÃO DE FORMAÇÃO

Pode mover cada jogador individualmente para a posição desejada, bem como definir o seu papel exacto em campo, a importância nas jogadas de ataque e defesa e a direcção de corridas.



## ESTILO DE JOGO

Esta secção permite definir com grande liberdade o estilo de jogo da sua equipa, desde a pressão defensiva ao movimento atacante, entre muitas outras opções.

## MARCAÇÃO INDIVIDUAL

Embora pouco usual entre jogadores, pode atribuir marcações individuais aos seus defesas, bastante útil em jogos contra equipas poderosas, incluindo partidas online.

### PASSO 2

De seguida, carregue duas vezes para a frente e uma para trás...

### PASSO 3

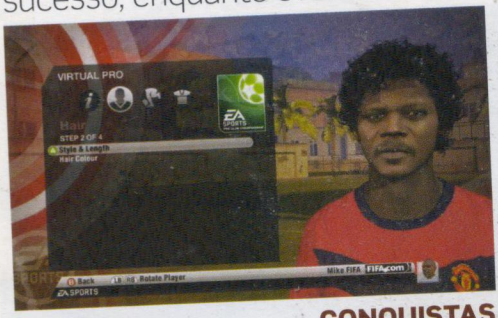
...utilizando o analógico direito num movimento rápido.

### PASSO 4

O seu propósito é de puro exibicionismo, mas cumpre bem!

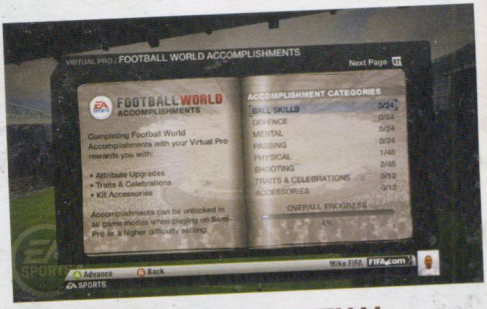
# Virtual Pro

A opção Virtual Pro de *FIFA 10* permite criar um jogador e levá-lo ao sucesso, enquanto evolui os seus atributos em qualquer modo de jogo.



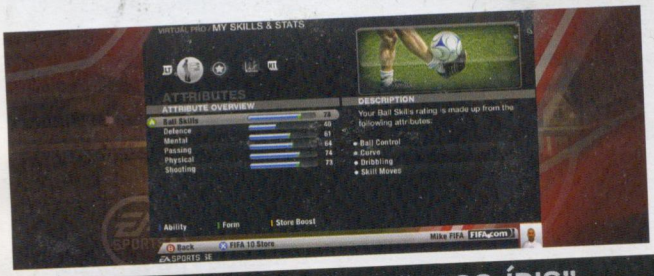

## CRIAÇÃO DE JOGADOR

Aqui pode editar vários aspectos da sua versão virtual, incluindo uma opção para digitalizar a sua foto no site www.easportsworld.com.




## CONQUISTAS

No lugar dos pontos de experiência de *FIFA 09*, terá de cumprir uma série de objectivos espalhados por vários modos para evoluir a sua personagem.




## LENDA VIRTUAL

Pode utilizar o seu alter ego virtual em qualquer modo de jogo, incluindo online, onde pode comparar estatísticas com outros jogadores.

## FINTA "ARCO-ÍRIS"

Um dos movimentos mais espectaculares e de puro exibicionismo que *FIFA 10* tem para oferecer.

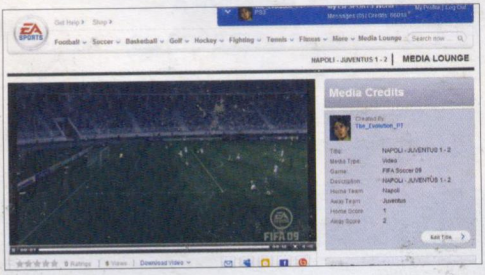
Pressione o botão de habilidades especiais, L2 e LT.

# EA SPORTS WORLD

O site oficial, www.easportsworld.com, oferece uma série de opções que complementam a experiência de *FIFA 10* e que não devem ser ignoradas.

## CRIAÇÃO DE PERFIL

Pode criar um perfil no site oficial, que ficará associado ao seu perfil da PSN ou do Xbox Live, com várias opções de personalização e itens para desbloquear.




## UPLOAD DE VÍDEOS E IMAGENS

Uma vez criado o perfil no site, pode fazer o *upload* de fotos e repetições de *FIFA 10*, se tiver a sua consola ligada à Internet – ideal para mostrar golos aos amigos.

## GAME FACE

Pode também associar uma foto ao seu perfil do EA SPORTS World, que poderá depois descarregar para o seu Virtual Pro na consola, caso tenha ligação à Internet.

### PASSO 2

Com o manípulo direito carregue para trás e para a frente.

### PASSO 3

Volte a carregar para a frente no analógico passado um segundo.

### PASSO 4

O timing é traiçoeiro neste movimento, por isso pratique.

# Modos Online

Os modos online de *FIFA 10* oferecem variedade, estabilidade, opções de comunidade e estatísticas individuais para cada jogador.

## 10 VS 10

A grande estrela do online de *FIFA*, permitindo que 20 jogadores participem em simultâneo no mesmo jogo, cada um com o seu atleta.

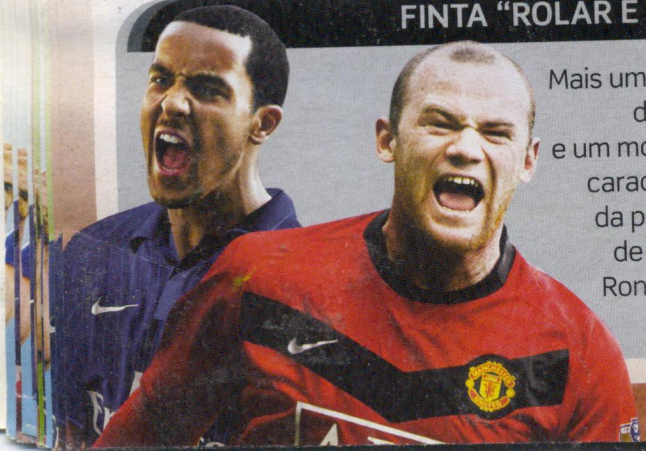
## JOGUE À SUA MANEIRA

*FIFA 10* introduz uma série de opções que permitem procurar jogos e jogadores ainda mais específicos do que em *FIFA 09*.

## LIVE SEASON 2.0

A nova Live Season 2.0 vem substituir o modo Ligas Interactivas das edições anteriores, com várias actualizações em tempo real.

## FINTA "ROLAR E SIMULAR"



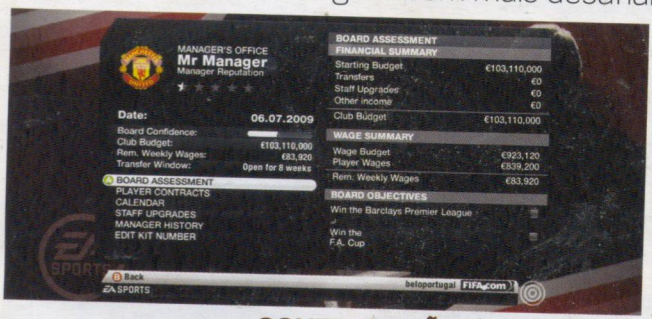
Mais uma estreia de *FIFA 10* e um movimento característico da passagem de Cristiano Ronaldo pelo Man Utd.

**PASSO 1**

De acordo com a sua consola, pressione L2 ou LT.

# Modos Treinador

O modo Treinador foi um dos elementos que mais alterações recebeu desde *FIFA 09*, sendo agora bem mais desafiante e realista.

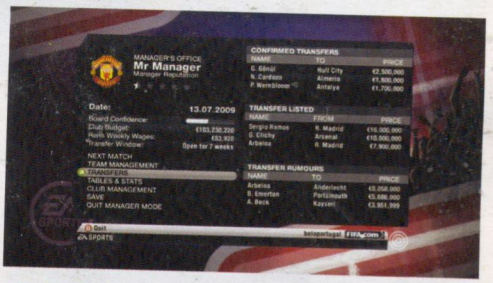


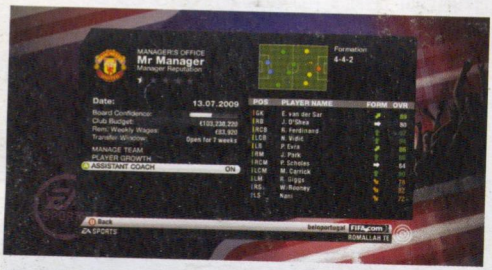

## OBJECTIVOS DE ÉPOCA

A direcção do clube que treina é agora mais exigente, tornando-se impiedosa quando os objectivos definidos para a currente época não são cumpridos.

## CONTRATAÇÕES

Vai encontrar mais restrições financeiras em *FIFA 10*, por isso, é fundamental procurar os melhores negócios e estar atento aos rumores que circulem sobre a sua equipa.




## TREINADOR ADJUNTO

O modo Treinador de *FIFA 10* oferece uma nova opção de Adjunto, que escolhe o 11 inicial de acordo com a forma e o cansaço dos jogadores, mas pode ser desactivada.

### PASSO 2

Com o manípulo direito, aponte para um lado para rolar a bola.

### PASSO 3

Depois pressione o analógico esquerdo na direcção oposta.

### PASSO 4

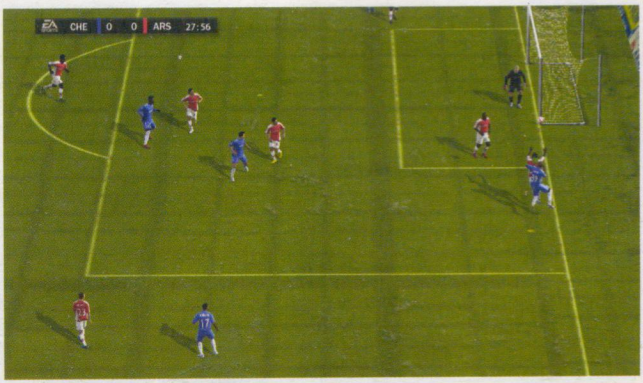
Uma animação deliciosa de execução simples.

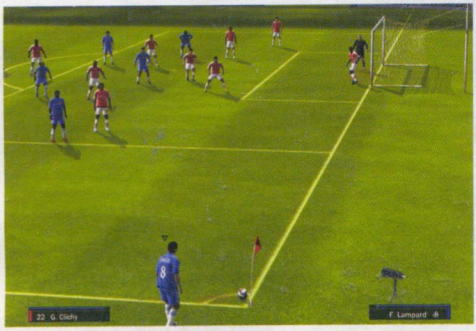
# Novidades no PC

A versão PC tem várias novidades exclusivas.

## TEAM STYLES

É uma novidade na série e é exclusiva da versão de PC. Ao todo são 26 estilos de jogo distintos, que tentam reflectir o modo como cada equipa costuma jogar na vida real, tanto a atacar como a defender.



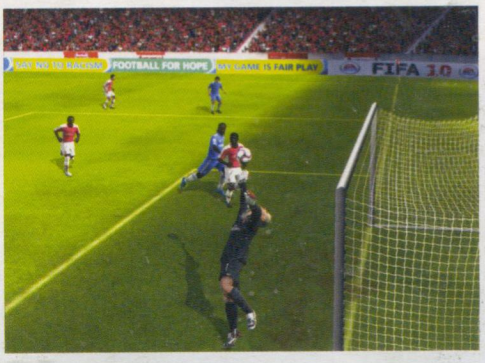



## JOGABILIDADE RENOVADA

A jogabilidade foi totalmente renovada, com destaque para uma melhor reacção dos jogadores e animações mais fluidas, onde se inclui a habilidade de os atletas evitarem automaticamente cortes em carrinho. Vários movimentos receberam ajustes essenciais para um maior realismo.

## GUARDA-REDES MAIS EFICAZES

Os guarda-redes serão mais rápidos a sair dos postes nas situações de um contra um, dificultando assim a tarefa dos avançados. Além de serem mais eficazes na baliza, os guardiões vão possuir ainda um novo sistema de distribuição de bolas, baseado nos diferentes estilos de jogo.



## NEED FOR SPEED SHIFT

Plataformas: PlayStation® 3, PSP®, XBOX 360®, PC DVD

**Lançamento: 18 de Setembro**

Need for Speed™ SHIFT, *mais do que um videojogo de competição, é um autêntico simulador de condução. O novo membro da série* Need for Speed *foi totalmente redesenhado.*

- Corridas em circuitos com a adrenalina *Need For Seed.*
- A realidade mais intensa vista a partir do interior do carro.
- Máxima personalização do carro: exterior e interior.
- Novas dinâmicas de danos e acidentes.
- Baseado na sensação do piloto: forças G, desorientação nos acidentes, entre outras.

## NBA LIVE 10

Plataformas: PlayStation® 3, PSP®,

**Lançamento: 9 de Outubro**

NBA LIVE 10 *voltará este Outono com novas características, como uma utilização mais fluida, um controlo dos bloqueios defensivos, um sistema para pedir a bola e novos dribblings e detalhes ofensivos que levarão a que* NBA LIVE *seja uma experiência autêntica do princípio ao fim.*

*"DNA Dinâmico" Live 365. Este sistema descarregará directamente na sua videoconsola os dados de cada jogador de forma diária, com as suas estatísticas reais da NBA.*

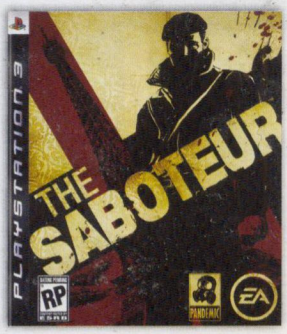
## THE SABOTEUR

Plataformas: PlayStation® 3, XBOX 360®, PC DVD

**Lançamento: Inicio de Dezembro**

*Inspirado na história real de William Grover-Williams, um piloto de corridas que se converteu num herói na Segunda Guerra Mundial,* The Saboteur *personifica um homem duro, de rua, irlandês (Sean Devlin), preso na ocupada cidade de Paris e com contas para ajustar.*

- Entre num mundo onde a suspeita e a fuga são elementos essenciais para a sobrevivência.
- Utilize as suas habilidades para aceder a zonas restritas sem ser visto e neutralize o inimigo.
- As acções do jogador alteram o mundo em redor, a nível visual e de comportamento inimigo.



## DRAGON AGE: ORIGINS

Plataformas: PlayStation® 3, XBOX 360®, PC DVD

**Lançamento: 6 de Novembro**

Dragon Age™: Origins *representa o regresso de Bioware às suas raízes na forma de um videojogo obscuro e de fantasia heróica, que combina a profundidade de um conto com a jogabilidade clássica do "role" ("papel desempenhado").*

- Exploração! Viaje através das muitas e diferentes terras de Ferelden; perça-se num mundo desenhado pela Bioware, o tão aclamado estúdio de desenvolvimento.
- Personalização! *Dragon Age™: Origins* oferece-lhe uma profunda possibilidade de personalização das suas personagens, incluindo raça, aparência, habilidades e equipamento.
- Origin Stories! ·O seu Origin Story definirá o modo como vê o mundo, mas também como é visto. Os inícios de jogo irão introduzi-lo no mundo e determinarão as suas motivações para ser um herói, marcando o estilo para toda a história.

## BRUTAL LEGEND

Plataformas: PlayStation® 3, XBOX 360®

**Lançamento: 16 de Outubro**

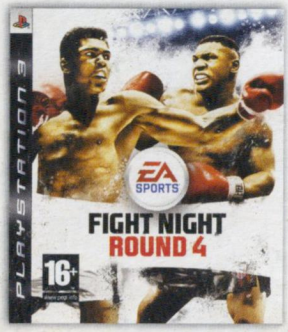
*Brutal Legend conta a história de Eddie Rigs.*

*Quando o ex-roadie é transportado por erro no tempo por uma força mística, chega a um mundo em aberto de heavy Metal onde a população oprimida procura libertar-se do malvado Lord Doviculus.*

- Acção de Combate! Armado com um machado e uma guitarra, use uma combinação de ataques de machado com ataques mágicos tocados na guitarra para derrotar os seus inimigos.
- Comande uma armada de rock! Com um controlo fácil, comande a sua armada de rock para derrotar os seus inimigos.
- Caminhe por um mundo aberto! Em *Brutal Legend* tem a liberdade de caminhar, voar ou conduzir por onde quiser. Uma forte aventura e descoberta de elementos como objectivos adicionais, bem como dinheiro e locais escondidos.

## FIGHT NIGHT ROUND 4

Plataformas: PS3, XBOX 360®




**Lançamento: Já à venda**

*O simulador de boxe mais realista alguma vez feito regressa aos ringues com um conjunto aliciante de novidades na jogabilidade e modos de jogo, sem falar que este foi o título que, dez anos depois, levou Mike Tyson a ser novamente recriado no mundo virtual.*

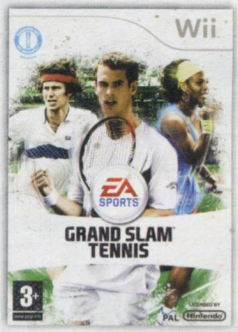
*O novo sistema de física permite que o impacto de cada ataque seja vivido com maior intensidade, principalmente nas míticas sequências que levam o adversário ao tapete.*

## EA SPORTS GRAND SLAM® TENNIS

Plataformas: PlayStation® 3, PSP®,

**Lançamento: Já à venda (Wii)**

*A série EA SPORTS™ recebe um novo membro da família de grandes séries mundiais. EA SPORTS Grand Slam® Tennis proporciona a experiência de ténis mais rica e realista nunca antes desenvolvida para a Wii™, com os autênticos movimentos deste desporto e os courts mais famosos do mundo. O Grand Slam é tudo isso no ténis profissional, e esta nova série da EA não poderia ser menos. É a sede dos quatro Grand Slams, desde o Open da Austrália, passando por Roland Garros e a sagrada terra Wimbledon até ao barulhento Open dos Estados Unidos.*



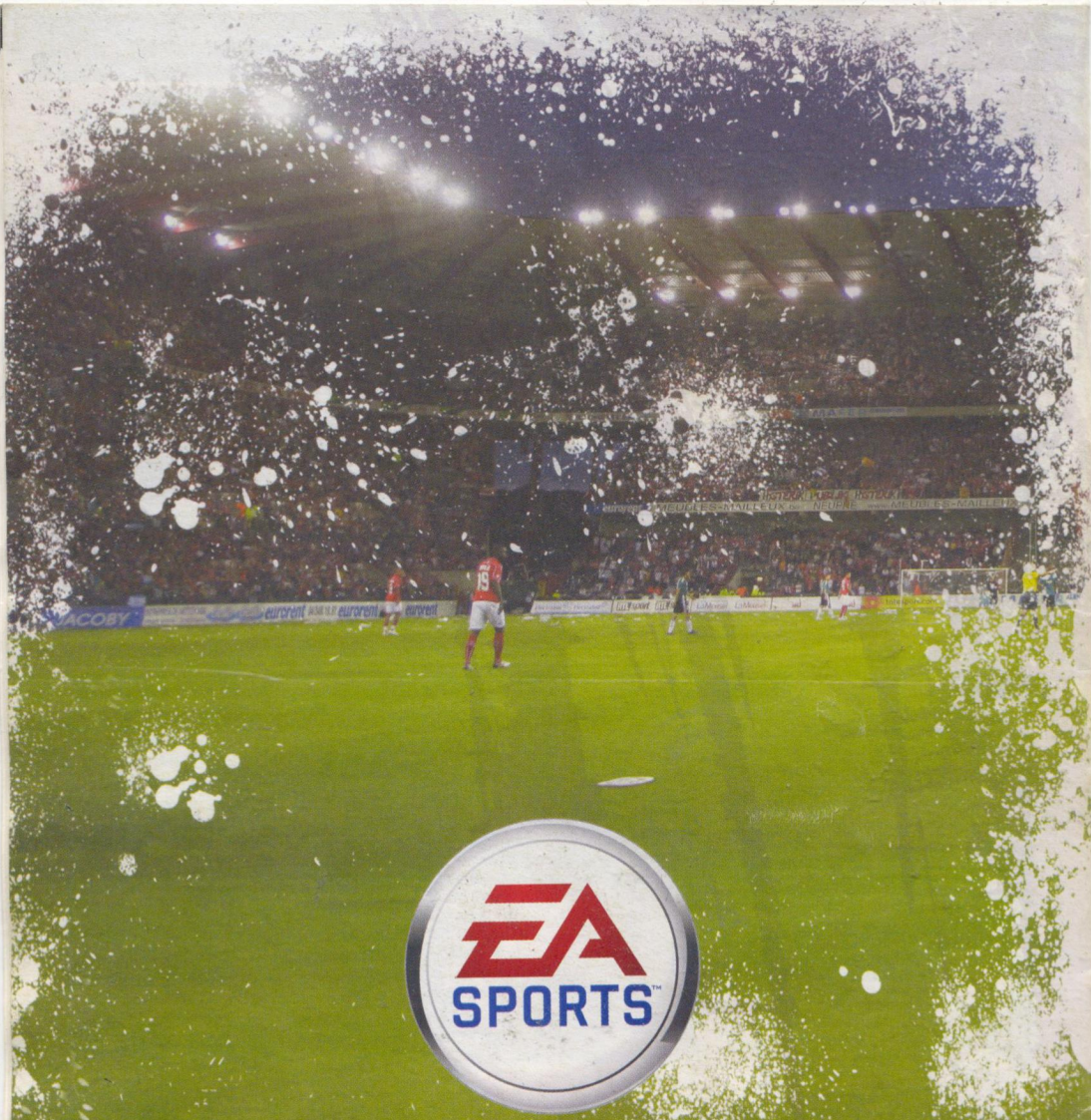

## EA SPORTS ACTIVE PERSONAL TRAINER

Plataformas: Nintendo Wii

**Lançamento: Já à venda (Wii)**

*EA SPORTS Active™ é o mais parecido com um treinador pessoal em casa. Capta todos os seus movimentos, que se verão reflectidos no ecrã de uma forma totalmente realista. Verá como perde calorias em tempo real. Inclui periféricos como uma banda para a perna, onde se introduzirá o Nunchuck e a fita de resistência.*

*EA SPORTS Active™ oferece-lhe o desafio dos 30 dias para conseguir alcançar os objectivos propostos, acompanhado por instruções claras, motivação, estímulo positivo e sensação de sucesso pessoal em apenas 20 minutos por dia.*



EA SPORTS™

http://fifa.easports.com

GOODY

Guia realizado por